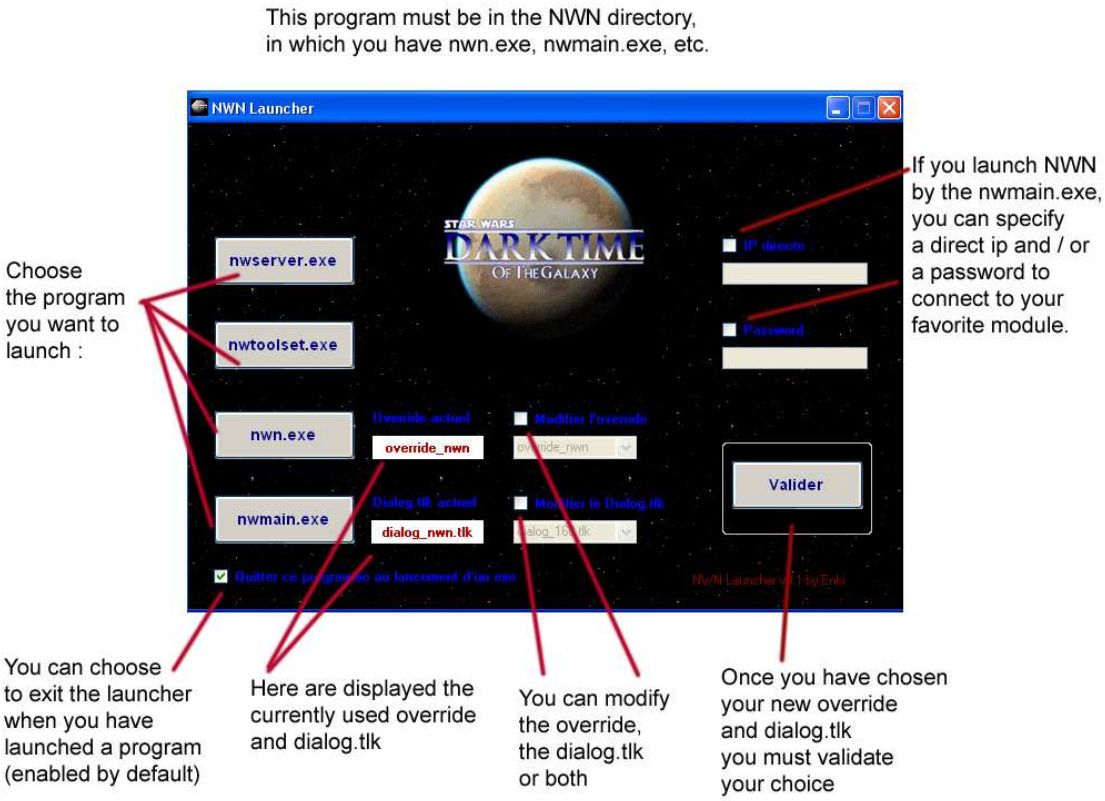
Manuel d'utilisation de NWNLauncher :

Voici un écran pour vous donner un aperçu de l'interface.


This program must be in the NWN directory,
in which you have nwn.exe, nwmain.exe, etc.
NWN Launcher
nwserver.exe
nwtoolset.exe
nwn.exe
nwmain.exe
override_nwn
dialog_nwn.tlk
Valider
Choose the program you want to launch :
If you launch NWN by the nwmain.exe, you can specify a direct ip and / or a password to connect to your favorite module.
You can choose to exit the launcher when you have launched a program (enabled by default)
Here are displayed the currently used override and dialog.tlk
You can modify the override, the dialog.tlk or both
Once you have chosen your new override and dialog.tlk you must validate your choice

Ce programme a été développé avec Visual Basic express 2005.
Vous aurez donc besoin d'un windows (XP marche, Vista devrait mais je ne l'ai pas testé, 98, je ne sais pas …) et de .Net Frameworks 3.5 :

http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=333325FD-AE52-4E35-B531-508D977D32A6&displaylang=en

(ça peut aussi marcher avec une version antérieure, mais je ne l'ai pas testé)

I) Au départ deux cas de figure :

a) Soit votre override et votre dialog.tlk sont d'origine (override vide et dialog.tlk version 1.68 ou 1.69 non modifié)
b) Soit votre override et votre dialog.tlk sont modifiés, c'est le cas si vous jouez à Dark Time of the Galaxy par exemple.

Si vous êtes dans le cas a), passez directement à l'étape II).

Sinon, cas b)
- Renommez votre dossier "override" en "override_dtotg" et votre fichier "dialog.tlk" en dialog_dtotg.tlk
- Créer un dossier vide appelé "override".
- Récupérez la sauvegarde du fichier dialog.tlk que vous n'avez surement pas manqué de faire lorsque vous avez installez les fichiers de Dark Time ou de tout autre module ayant requis en remplacement de dialog.tlk, et remettez-la dans le répertoire NWN.

Si vous n'avez pas fait de sauvegarde ou bien si vous l'avez perdu, pas de panique, voici un lien : http://jeanfrancois.luc.free.fr/autre/dialog_168.rar pour récupérer un fichier localisé fr en version 1.68 + les deux extensions.

II) Placer le programme NWNLauncher.exe dans le répertoire NWN, là où se trouvent également les fichiers nwn.exe, nwmain.exe, etc ...

III) Lorsque vous le lancez pour la première fois :

Un message apparait pour vous signaler que le programme :
- Crée une copie de votre repertoire override (vide donc) et le nomme override_nwn
- Crée une copie de votre fichier dialog.tlk (version originale normalement) et le nomme dialog_nwn.tlk
- Crée un fichier NWNLauncher.log qui contient le nom des fichiers dialog.tlk et override actuellement utilisés.
Par défaut "override_nwn" et "dialog_nwn.tlk", c'est à dire les fichiers de base.

IV) Pour ajouter un autre dialog.tlk customisé ou un autre override :

Il faut impérativement suivre cette nomenclature (ou le programme ne reconnaitra pas votre nouveau fichier :

- Pour l'override :
override_xxx

ex :
override_dtotg
override_d20modern
override_whitefall

- Pour le fichier dialog.tlk :
dialog_xxx.tlk

ex :
dialog_dtotg.tlk
dialog_dune.tlk

etc ...

NB : Si vous ajoutez des fichiers ou dossiers pendant que le programme tourne, vous devez fermer puis relancer le programme pour que les modifications soient prises en compte.

V) Il ne vous reste plus qu'à lancer le programme NWNLauncher, puis sélectionner l'override et / ou le fichier dialog.tlk qui convient, puis cliquer sur "Valider".
Ensuite, vous lancez depuis NWNLauncher le programme qui vous intéresse (Toolset, nwn.exe, nwserver etc ...)

Notez qu'il est possible d'utiliser une ip Directe et un mot de passe pour vous connecter directement au module que vous voulez sans passer par les salons de Gamespy.

VI) TRES IMPORTANT :

Si vous êtes un builder, et que vous utilisez l'override pour tester des fichiers (nouveaux modèles, 2da, textures, etc ...)
Sachez qu'à chaque fois que vous changez d'override via NWNLauncher, le dossier générique override est complètement effacé et remplacé par celui que vous avez sélectionné via l'interface de NWNLauncher.
Faites-vous plutôt un dossier override_test dans lequel vous mettrez les éléments que vous voulez tester.

Sinon, c'est mon premier programme, il ne semble pas comporter de bugs, mais je peux me tromper, tout feedback est le bienvenu !

Enki.